

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**

DT 3801643
JUL 1989

NSMA- ★ T05 89-221408/31 ★ DE 3801-643-A
Coin-operated gaming machine - has two sets of gaming units with
each one viewed by one player

NSM APPARATEBAU 21.01.88-DE-801643

W04 (27.07.89)-G07f-17/34

21.01.88 as 801643 (1230MO)

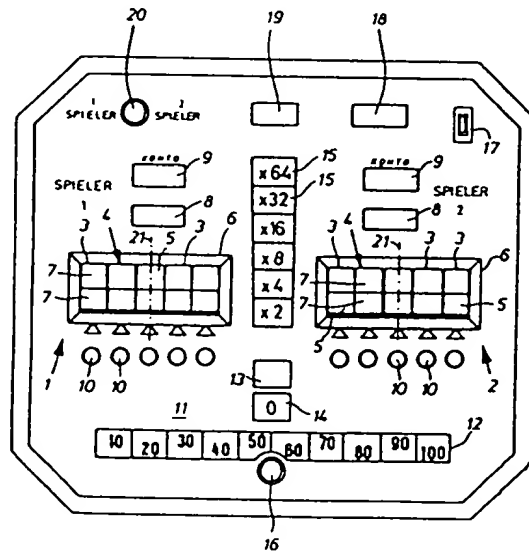
A coin operated gaming machine of the slot machine type has two sets (1, 2) of symbol units, each of which has 5 rotary elements in the form of a flap-card carousel. Each location has a double card display position (7). The result of the game is displayed (8) and any accumulates are indicated on a separate display (9).

Switch elements (10) are located beneath each element and can be used to restart the rotational motion cycle. A win plan (12) is used in association with a risk button (14) that allows the odds to be varied. The two units (1, 2) may be arranged such that each display may only be seen by one player.

ADVANTAGE - Allows only one player to see relevant display when used by two players. (12pp Dwg.No.1/12)

N89-168900

T5-H5



© 1989 DERWENT PUBLICATIONS LTD.

128, Theobalds Road, London WC1X 8RP, England

US Office: Derwent Inc., 1313 Dolley Madison Boulevard,

Suite 303, McLean, VA22101, USA

Unauthorised copying of this abstract not permitted.

⑬ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑫ Offenlegungsschrift
⑪ DE 3801643 A1

⑤ Int. Cl. 4:
G07F 17/34

⑳ Aktenzeichen: P 38 01 643.5
㉔ Anmeldetag: 21. 1. 88
㉕ Offenlegungstag: 27. 7. 89

㉑ Anmelder:
NSM-Apparatebau GmbH & Co KG, 6530 Bingen, DE

㉒ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 6530 Bingen

㉓ Erfinder:
Menke, Wilhelm, 6200 Wiesbaden, DE

㉔ Münzbetätigtes Spielgerät

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit mindestens zwei Symbol-Spieleinrichtungen, von denen jede mehrere, mit Symbolen versehene Umlaufkörper zur Anzeige eines Spielergebnisses in einer vor den Umlaufkörpern in einer Frontscheibe angebrachten Fensteranordnung umfaßt. Der Gegenstand der Erfindung zeichnet sich dadurch aus, daß der Umlaufkörper-Satz (4) jeder Spieleinrichtung (1, 2) entweder durch einen motorgetriebenen Drehantrieb derart verschwenkbar oder durch eine vor ihm angeordnete verstellbare Jalousie (25) oder durch eine zum benachbarten Umlaufkörper-Satz (4) angeordnete, verfahrbare Sichttrennplatte (22) derart abdeckbar ist, daß er während des Spielablaufs nur von dem Spieler der zugehörigen Spieleinrichtung (1 bzw. 2) und bei Spielende von allen Spielern durch die Fensteranordnung (6) erkennbar ist.

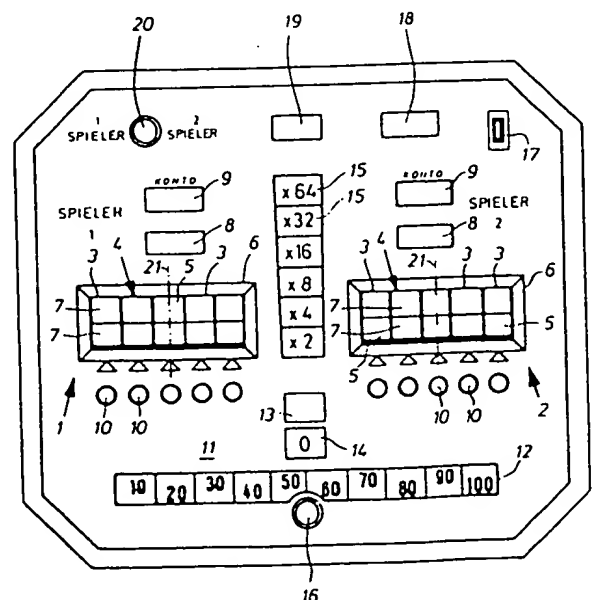


Fig. 1

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit mindestens zwei Symbol-Spieleinrichtungen, von denen jede mehrere, mit Symbolen versehene Umlaufkörper zur Anzeige eines Spielergebnisses in einer vor den Umlaufkörpern in einer Frontscheibe angebrachten Fensteranordnung umfaßt.

Münzbetätigte Spielgeräte sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Sie besitzen in der Regel eine Symbol-Spieleinrichtung mit mehreren Umlaufkörpern, die als Walzen, Scheiben oder Klappkartenkarussell ausgebildet sein können. Auf dem von außen durch Fenster einer Fensteranordnung einsehbaren Umfang tragen die Umlaufkörper Symbole. Wird durch Münzeinwurf ein Spielzyklus ausgelöst, so werden die Umlaufkörper gleichzeitig in Drehung versetzt und nach Ablauf einer gewissen Spieldauer unabhängig voneinander zufallsgesteuert stillgesetzt. Die daraufhin in den Fenstern angezeigte Symbolkombination entscheidet über Gewinn oder Verlust, wobei gewinnbringende Symbolkombinationen als Gewinnplan auf der Frontscheibe des Spielgerätes angegeben sind. Um mehreren Spielern die Durchführung eines gemeinschaftlichen Spiels zu ermöglichen, sind auch schon Spielgeräte mit mehreren Speleinrichtungen bekannt. Hierbei können die Spieler jedoch während des Spielablaufes sämtliche Speleinrichtungen beobachten, wodurch ein echtes Gegeneinanderspielen der Spieler nicht durchführbar ist, da die in den Fenstern der Fensteranordnungen der Speleinrichtungen nacheinander erscheinenden Symbole sofort von jedem Spieler erkennbar sind. Dies ist insbesondere dann von Nachteil, wenn mit dem Spielgerät ein Kartenspiel, wie "17 + 4" oder "Poker" simuliert werden soll.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein münzbetätigtes Spielgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, bei dem zumindest während des Spielablaufes nur der Spieler der jeweiligen Speleinrichtung auf den zugehörigen Umlaufkörper-Satz einen Einblick hat.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß der Umlaufkörper-Satz jeder Speleinrichtung entweder durch einen motorgetriebenen Drehantrieb derart verschwenkbar oder durch eine vor ihm angeordnete, verstellbare Jalousie oder durch eine zum benachbarten Umlaufkörper-Satz angeordnete, verfahrbare Sichttrennplatte derart abdeckbar ist, daß er während des Spielablaufes nur von dem Spieler der zugehörigen Speleinrichtung und bei Spielende von allen Spielern durch die Fensteranordnung erkennbar ist.

Durch diese Maßnahmen können mehrere Spieler gegeneinander spielen, ohne daß während des gleichzeitigen Spielablaufes der Speleinrichtung die Spieler die sich einstellenden Symbole auf den Umlaufkörper-Sätzen der Gegenspieler erkennen können. Bei Spielbeginn werden die sich in einer Ebene befindlichen Umlaufkörper-Sätze der einzelnen Speleinrichtungen entweder so aus dieser Ebene durch den motorgetriebenen Drehantrieb verschwenkt oder durch die verstellbare Jalousie oder durch die verfahrbare Sichttrennplatte so abgedeckt, daß jeder Spieler nur die spielstellenindividuellen Symbole seines zugehörigen Umlaufkörper-Satzes erkennen kann. Nach Ablauf des Spiels gehen die Umlaufkörper-Sätze wieder in ihre Ausgangsstellung zurück bzw. die Jalousie bzw. die Sichttrennplatte nimmt wieder ihre ursprüngliche Stellung ein, wodurch die Spieler die durch die Fensteranordnungen der Umlaufkörper-Sätze angezeigten Spielergebnisse insgesamt erkennen

können, d. h. erst bei Spielende erfährt jeder Spieler das Spielergebnis seines Gegenspielers. Jeder Spieler muß also während des Spiels seine Spielstrategie, d. h. zum Beispiel das Wiederstarten und vorzeitige Abbremsen der Umlaufkörper seines Umlaufkörper-Satzes, ausschließlich nach den ihm während des Spiels in der Fensteranordnung seines Umlaufkörper-Satzes angezeigten Symbolen ausrichten, was insbesondere dann ein wesentliches Mehr an Unterhaltung bietet, wenn mit dem Spielgerät das Kartenspiel "17 + 4" oder "Poker" simuliert wird, denn gerade bei diesen Spielen dürfen die Spieler erst bei Spielende das Spielergebnis des Gegenspielers erfahren.

In vorteilhafter Ausgestaltung der Erfindung ist der Umlaufkörper-Satz jeder Speleinrichtung um eine mittig zu dem Umlaufkörper-Satz angeordnete, vertikale Achse verschwenkbar. Durch die mittige Anordnung der Schwenkachse wird nur verhältnismäßig wenig Freiraum für den einzelnen Umlaufkörper-Satz benötigt. Bei einer alternativen, zweckmäßigen Ausführung des Spielgerätes ist der Umlaufkörper-Satz jeder Speleinrichtung um eine an der vorderen, außenseitigen Ecke des Umlaufkörper-Satzes angeordnete, vertikale Achse verschwenkbar. Bei einer anderen, vorteilhaften Alternative sind zwei nebeneinanderliegende Umlaufkörper-Sätze um eine gemeinsame vertikale Achse verschwenkbar, die den hinteren, innenseitigen Ecken der Umlaufkörper-Sätze zugeordnet ist.

Weiterhin ist bevorzugt vorgesehen, daß die zwischen den nebeneinanderliegenden Umlaufkörper-Sätzen angeordnete, vertikale Sichttrennplatte mittels eines Motors bis an die Innenseite der Frontscheibe oder durch die Frontscheibe hindurch ausfahrbar und wieder einfahrbar ist. Die Sichttrennplatte nimmt also bei Spielbeginn ihre ausgefahrene Position ein und kehrt bei Spielende in ihre Ausgangsposition zurück. Um während eines Spiels den Blick auf den Umlaufkörper-Satz des Gegenspielers weiter zu erschweren, ist bei einer vorteilhaften Weiterbildung des Gegenstandes der Erfindung das vordere Ende der Sichttrennplatte jeweils mit einer aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie mit darin jalousienförmig unter einem Winkel von 90° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen bestehenden Jalousie gelenkig verbunden, wobei das andere Ende jeder Jalousie gleitbeweglich an einer unmittelbar vor dem zugehörigen Umlaufkörper-Satz liegenden Halterung befestigt ist.

Damit die Spieler während des Spiels in gewissem Grade eine gegenüberliegende Stellung einnehmen, ist bevorzugt die Frontscheibe walmdachförmig und gewölbt nach außen vorstehend ausgeführt.

Zur Erzielung eines bestimmten Blickwinkels auf den Umlaufkörper-Satz besteht die Jalousie bei einer alternativen vorteilhaften Ausgestaltung des Erfindungsgegenstandes aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie mit darin jalousienförmig unter einem Winkel von etwa 45° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen, wobei die zwischen der Frontscheibe und dem Umlaufkörper-Satz angebrachte Kunststoffolie in und aus dem Bereich der Fensteranordnung bewegbar angeordnet ist. Zweckmäßigerweise ist hierbei die Kunststoffolie mit den Mikrolamellen in einem Rahmen eingespannt, der in seitlich zu dem Umlaufkörper-Satz vorgesehenen Führungsschienen gleitbeweglich gehalten ist, wobei der Rahmen über einen Motor auf- und abbewegbar ist. Bei einer alternativen Ausführungsform hierzu ist die Kunststoffolie mit den Mikrolamellen längsseitig mit einem durchsichtigen Kunststoffband

verbunden, das endseitig an einer oberhalb des Umlaufkörper-Satzes liegenden Welle und einer unterhalb des Umlaufkörper-Satzes liegenden Welle befestigt ist, wobei die beiden Wellen durch einen Riementrieb gekoppelt sind und die untere Welle durch einen Motor antreibbar ist. Zweckmäßigerweise sind zwei nebeneinanderliegenden Umlaufkörper-Sätzen eine durchgehende obere und eine durchgehende untere Welle zugeordnet, die vor jedem Umlaufkörper-Satz ein Kunststoffband mit zugehöriger, Mikrolamellen aufweisender Kunststoffolie tragen, wobei die durch einen Riementrieb gekoppelten Wellen durch einen mit der unteren Welle verbundenen, zwischen den Umlaufkörper-Sätzen angeordneten Motor antreibbar sind.

Eine alternative Lösung der vorhergehend genannten Aufgabe zeichnet sich dadurch aus, daß die Symbol-Spieleinrichtungen so gegeneinander versetzt angeordnet sind, daß jeder Spieler nur die von ihm betätigte Symbol-Spieleinrichtung sieht, und daß nach Beendigung der zeitgleich begonnenen Spiele die einzelnen Spielergebnisse für alle Spieler sichtbar in mindestens einer Anzeige darstellbar sind. Durch eine solche Anordnung der Spieleinrichtungen kann stets nur eine Spieleinrichtung eingesehen werden, wodurch ein echtes Gegeneinanderspielen der Spieler gewährleistet ist. Erst nach Beendigung aller Spiele werden die einzelnen Spielergebnisse in einer von allen Spielern sichtbaren Anzeige angezeigt, woraufhin der einzelne Spieler in Abhängigkeit von seinem Spielergebnis erkennen kann, ob er gewonnen hat oder nicht.

Zweckmäßigerweise ist die Anzeige zur Darstellung der Spielergebnisse auf der Oberseite des Spielgerätes drehbar angeordnet.

Bei einer bevorzugten Ausführungsform des Spielgerätes sind zwei Symbol-Spieleinrichtungen gegenüberliegend angeordnet. Bei einer anderen bevorzugten Ausführungsform des Spielgerätes sind vier Symbol-Spieleinrichtungen in quadratischer Anordnung vorgesehen. Schließlich kann das Spielgerät zweckmäßigerweise als Tischspielgerät mit vertikaler oder horizontaler Lage der Symbol-Spieleinrichtungen ausgebildet sein.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand mehrerer Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt

Fig. 1 eine Vorderansicht eines Spielgerätes nach der Erfindung.

Fig. 2 eine Draufsicht auf eine alternative Ausführung eines Spielgerätes nach Fig. 1 in verkleinertem Maßstab.

Fig. 3 eine alternative Ausführung des Spielgerätes nach Fig. 2.

Fig. 3a eine weitere Alternative des Spielgerätes nach Fig. 2.

Fig. 3b eine andere Alternativausführung des Spielgerätes nach Fig. 2.

Fig. 3c eine vergrößerte Darstellung des Ausschnitts A der Fig. 3b.

Fig. 3d eine vergrößerte Darstellung des Ausschnitts B der Fig. 3b.

Fig. 4 eine weitere Alternative des Spielgerätes nach Fig. 2.

Fig. 5 eine andere Alternative des Spielgerätes nach Fig. 2.

Fig. 6 eine Prinzipdarstellung zweier, in einer Ebene nebeneinanderliegender Umlaufkörper-Sätze eines Spielgerätes, denen jeweils eine insgesamt verschiebba-

re Jalousie zugeordnet ist.

Fig. 7 eine Draufsicht auf die Darstellung nach Fig. 6 gemäß der Linie VII-VII.

Fig. 8 eine vergrößerte Darstellung des Ausschnitts A der Fig. 7.

Fig. 9 eine vergrößerte Darstellung des Ausschnitts B der Fig. 7.

Fig. 10 eine perspektivische Darstellung eines Spielgerätes nach der Erfindung mit zwei gegenüberliegenden Symbol-Spieleinrichtungen.

Fig. 11 eine perspektivische Ansicht eines Spielgerätes nach der Erfindung mit vier in quadratischer Anordnung zueinanderliegenden Symbol-Spielstellen, und

Fig. 12 eine perspektivische Darstellung eines als Tischspielgerät ausgebildeten Spielgerätes mit zwei gegenüberliegenden Symbol-Spielstellen.

Das in Fig. 1 veranschaulichte Spielgerät besitzt zwei nebeneinanderliegende Symbol-Spieleinrichtungen 1 und 2. Zu jeder Symbol-Spieleinrichtung 1, 2 gehört ein fünf Umlaufkörper 3 umfassender Umlaufkörper-Satz 4. Jeder Umlaufkörper 3 besteht aus einem Klappkarten-Karussell, das hinter einem vom Spieler einsehbaren Fenster 5 einer zu dem jeweiligen Umlaufkörper-Satz 4 der Symbol-Spieleinrichtung 1, 2 gehörenden Fensteranordnung 6 angeordnet ist. Die einzelnen Klappkarten-Karusselle der Umlaufkörper-Sätze 4 werden zufallsgesteuert stillgesetzt, um dem Spieler auf zwei Klappkarten 7, eine in der Vorderseiten- und die andere in der Rückseiten-Anzeigelage, eines Klappkarten-Karussells ein oder zwei Symbole anzuzeigen, je nachdem, ob das Klappkartenpaar mit Halb- oder Vollsymbolen bedruckt ist. Das Klappkartenpaar eines Klappkarten-Karussells zeigt ein Teilergebnis des Spiels an, das in Kombination mit auf weiteren Klappkartenpaaren der anderen Klappkarten-Karusselle angezeigten Symbolen das Gesamtspielergebnis der Spieleinrichtung 1 bzw. 2 darstellt. Die Spielergebnisse der Spieleinrichtungen 1, 2 werden in zugehörigen, als elektronische Displays ausgebildeten Anzeigen 8 angezeigt. In den oberhalb der Anzeigen 8 befindlichen Anzeigen 9 wird die Summe mehrerer Spielergebnisse angezeigt.

Unterhalb der Umlaufkörper-Sätze 4 befinden sich Schaltorgane 10 für die Beeinflussung, d. h. zum Bremsen bzw. Wiederstarten der einzelnen Umlaufkörper 3. Unterhalb der Schaltorgane 10 ist auf der Frontscheibe 11 des Spielgerätes ein Gewinnplan 12 angebracht. Das Spielergebnis der einzelnen Spieleinrichtungen 1, 2 kann in eine Risikoeinsatz-Anzeige 13 übertragen werden. Der Risikoeinsatz-Anzeige 13 ist einerseits ein Anzeigefeld 14 mit der Beschriftung "0" und andererseits mehrere, mit in der Höhe steigenden Multiplikatoren belegte Anzeigefelder 15 zugeordnet. Zunächst blinkt das untere Anzeigefeld 15 mit dem Multiplikator "x 2" im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0". Betätigt der Spieler nun eine zugehörige Risikotaste 6, so kann er entweder das in der Risikoeinsatz-Anzeige 13 dargestellte Spielergebnis verdoppeln oder verlieren. Gewinnt der Spieler, dann blinkt das nächsthöhere Anzeigefeld 15 im Wechsel mit dem Anzeigefeld 14, und der Spieler kann wiederum die Risikotaste 16 betätigen. Dieser Vorgang kann bis zur Erzielung des Höchstgewinnes durch Erreichen des Anzeigefeldes 15 mit dem Multiplikator "x 64" fortgesetzt werden. Zwischenzeitlich kann der Spieler jedoch jeder Zeit das einmal erreichte Spielergebnis durch Betätigung einer nicht dargestellten Taste annehmen, das dann in der entsprechenden Anzeige 8 dargestellt wird. Im oberen Bereich des Spielgerätes befinden sich ein Münzeinwurf 17, eine Münzanzeige 18, eine

Sonderspieleanzeige 19 und eine Taste 20 für die Festlegung, ob eine oder beide Spieleinrichtungen benutzt werden sollen.

Werden beide Spielstellen 1, 2 zur Durchführung eines Spiels benutzt, bei dem zwei Spieler gegeneinander spielen, d. h. jeder Spieler versucht mit seiner Spieleinrichtung das bessere Spielergebnis zu erzielen, dann werden die beiden Umlaufkörper-Sätze 4 der Spieleinrichtungen 1, 2 durch einen nicht dargestellten motorgetriebenen Drehantrieb jeweils um eine mittig zu den Umlaufkörper-Sätzen 4 angeordnete, vertikale Achse 21 derart verschwenkt, daß jeder Spieler nur den Umlaufkörper-Satz 4 seiner Spielstelle 1 bzw. 2 einsehen kann. Nach Beendigung des Spiels verschwenkt der Drehantrieb die Umlaufkörper-Sätze 4 wieder in ihre Ausgangsstellung, wodurch beide Spieler gleichzeitig durch die den Umlaufkörper-Sätzen 4 zugeordneten Fensteranordnungen 6 die vorliegenden Spielergebnisse der Spieleinrichtungen 1 und 2 erkennen und somit feststellen können, wer von ihnen das bessere Spielergebnis erreicht hat. Durch die gegensinnige Schrägstellung der Umlaufkörper-Sätze 4 während des Spielablaufs kann also kein Spieler die sich bei seinem Gegenspieler einstellenden Zwischenergebnisse erkennen, was den Unterhaltungswert des Spiels für die Spieler wesentlich erhöht. Zur Kontrolle werden die Spielergebnisse der einzelnen Spielstellen 1, 2 in den zugehörigen Anzeigen 8 dargestellt.

Bei dem in Fig. 2 dargestellten Ausführungsbeispiel eines Spielgerätes sind die um jeweils eine mittige, vertikale Achse 21 verschwenkbaren Umlaufkörper-Sätze 4 in ihrer in einer Ebene liegenden Ausgangsstellung und in ihrer gegensinnigen Verschwenkstellung gestrichelt veranschaulicht. Die Frontscheibe 11 weist hierbei eine walmdachartige Form auf, wobei die schrägen Seiten der Frontscheibe 11 parallel zu der Längsseite des verschwenkten, zugehörigen Umlaufkörper-Satzes 4 verlaufen. Zwischen den beiden Umlaufkörper-Sätzen 4 befindet sich eine vertikal angeordnete, undurchsichtige Sichttrennplatte 22, die bei einer Schrägstellung der Umlaufkörper-Sätze 4 aus der Frontscheibe 11 durch einen nicht dargestellten Motor herausgefahren wird und die beim Rückgang der Umlaufkörper-Sätze 4 in ihrer Ausgangsstellung ebenfalls durch den zugehörigen Motor wieder durch die Frontscheibe 11 in das Spielgerät eingefahren wird. Das Spielgerät gemäß Fig. 3 ist analog dem Spielgerät nach Fig. 2 aufgebaut, wobei allerdings jedem Umlaufkörper-Satz 4 an seiner vorderen, außenseitigen Ecke eine vertikale Achse 23 zur Verschwenkung desselben zugeordnet ist. Dies ermöglicht es, den Abstand zwischen der Längsseite des ausgeschwenkten Umlaufkörper-Satzes 4 und der Abschrägung der Frontscheibe 11 möglichst gering zu halten.

Das in Fig. 3a veranschaulichte alternative Spielgerät besitzt zwei unter einem stumpfen Winkel zueinander angeordnete Umlaufkörper-Sätze 4, zwischen denen eine bis zur Innenseite der Frontscheibe 11 verfahrbare Sichttrennplatte 22 angeordnet ist. Bei Spielende nimmt diese Sichttrennplatte 22 die gestrichelt dargestellte Position ein. Zwischen den Fensteranordnungen 6 in der Frontscheibe 11 und den Umlaufkörper-Sätzen 4 befindet sich ein tubusförmiger Rahmen 38, der während des Spiels durch die Sichttrennplatte 22 in zwei getrennte Bereiche unterteilt wird.

Das in Fig. 3b dargestellte alternative Spielgerät weist zwei in einer Ebene nebeneinanderliegende Umlaufkörper-Sätze 4 auf, zwischen denen eine bis zu der Innenseite der Frontscheibe 11 verfahrbare Sichttrenn-

platte 22 angeordnet ist. An das vordere Ende der Sichttrennplatte 22 sind zwei gegenüberliegende Jalousien 25 angelenkt, deren anderes Ende jeweils gleitbeweglich an einer unmittelbar vor dem zugehörigen Umlaufkörper-Satz 4 liegenden Halterung 39 befestigt ist. Die in ihrer Höhe den Fensteranordnungen 6 in der Frontscheibe 11 entsprechenden Jalousien 25 bestehen aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie 26 mit darin jalousienförmig unter einem Winkel von 90° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen 27. Da während des Spiels die Sichttrennplatte 22 ausgefahren ist, und somit die Jalousien 25 schräg zu den Umlaufkörper-Sätzen 4 verlaufen, kann jeder Spieler nur seinen Umlaufkörper-Satz einsehen. Bei Spielende fährt die Sichttrennplatte 22 in ihre Ausgangsstellung zwischen den Umlaufkörper-Sätzen 4 zurück, wodurch die Jalousien 25 eine parallele Stellung zu den Umlaufkörper-Sätzen 4 einnehmen, in der der Blick auf beide Umlaufkörper-Sätze 4 freigegeben ist.

Bei der in Fig. 4 gezeigten Alternative eines Spielgerätes sind die Umlaufkörper-Sätze 4 wiederum um jeweils eine mittig angeordnete, vertikale Achse 21 verschwenkbar, jedoch ist in diesem Falle die Frontscheibe 11 nach außen vorstehend gewölbt ausgeführt.

Das in Fig. 5 veranschaulichte Spielgerät besitzt eine plane Frontscheibe 11, hinter der die beiden Umlaufkörper-Sätze 4 unmittelbar angeordnet sind. Beide Umlaufkörper-Sätze 4 sind um eine gemeinsame, vertikale Achse 24 nach hinten verschwenkbar, wobei die Achse mit den hinteren, innenseitigen Ecken der Umlaufkörper-Sätze 4 verbunden ist.

Die in Fig. 6 gezeigten, nebeneinanderliegenden Umlaufkörper-Sätze 4 eines Spielgerätes sind während eines Spiels jeweils durch eine hinter der zugehörigen Fensteranordnung angebrachte Jalousie 25 derart abgedeckt, daß jeder Spieler nur die Symbole seines Umlaufkörper-Satzes 4 unter einem Blickwinkel 45° erkennen kann, wobei die beiden Blickwinkel einen Winkel von 90° einschließen. Die Jalousie 25 setzt sich aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie 26 und darin jalousienförmig unter einem Winkel von 45° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen 27 zusammen. An den Längsseiten der Jalousie schließt sich ein durchsichtiger Kunststoffband 28 an, das endseitig einerseits an einer oberhalb der Umlaufkörper-Sätze 4 liegenden durchgehenden Welle 29 und andererseits an einer unterhalb der Umlaufkörper-Sätze 4 liegenden, durchgehenden Welle 30 befestigt ist. Die über einen Riementrieb 31 mit der Welle 29 gekoppelte Welle 30 ist durch einen Motor 32 mit zugehörigem Schneckenradgetriebe 33 antreibbar, der im Bereich zwischen den beiden Umlaufkörper-Sätzen 4 angeordnet ist. Bei Spielende setzt der Motor 32 die Wellen 30, 29 solange in Bewegung, bis die Jalousie 25 aus den Bereichen der Fensteranordnungen der Umlaufkörper-Sätze 4 entfernt sind, wodurch jeder Spieler durch die sich nunmehr im Bereich der Fensteranordnungen befindlichen Kunststoffbänder 28 die Symbolkombinationen eines jeden Umlaufkörper-Satzes 4 erkennen kann. Bei Beginn eines neuen Spiels gehen die Jalousien 25 wieder in ihre vorher eingenommene Stellung zurück.

Das Spielgerät nach Fig. 10 besitzt zwei gegenüberliegend angeordnete Symbol-Spieleinrichtungen 1 und 2. Die den Spieleinrichtungen 1, 2 zugeordneten Schaltorgane 10 sind jeweils in einem an einem Fußteil 34 des Spielgerätes angebrachten Bedienerpult 35 mit einem Münzeinwurf 17 untergebracht. Jede Spieleinrichtung 1, 2 ist analog den Spieleinrichtungen des Spielgerätes

nach Fig. 1 aufgebaut. Auf der Oberseite des Spielgerätes befindet sich eine Anzeige 36, in der nach jedem Spiel die Spielergebnisse der Spieleinrichtungen 1, 2 dargestellt werden, wobei die Anzeige 36 so angebracht ist, daß sie von beiden, sich gegenüberstehenden Spielern eingesehen werden kann. Die gegenüberliegende Anordnung der Spielstellen 1, 2 verhindert das Erkennen der durch die einzelnen Umlaufkörper-Sätze 4 der Spieleinrichtungen 1, 2 angezeigten Zwischenergebnisse, wodurch jeder Spieler seine Spielstrategie nur nach den ihm angezeigten Zwischenergebnissen ausrichten muß. Erst bei Spielende wird beiden Spielern durch die Anzeige 36 das Spielergebnis des Gegenspielers angezeigt, wodurch sie feststellen können, wer von ihnen das Spiel gewonnen hat.

Bei dem in Fig. 11 dargestellten Spielgerät sind vier Symbol-Spieleinrichtungen 1 in gleicher Ausführung in quadratischer Anordnung zueinander vorgesehen. Dieses in analoger Weise zu dem Spielgerät nach Fig. 10 aufgebaute Spielgerät besitzt auf seiner Oberseite eine drehbare Anzeige 37 für die Darstellung sämtlicher Spielergebnisse der Symbol-Spieleinrichtungen 1 nach Ablauf eines gemeinsamen Spiels. Schließlich veranschaulicht die Fig. 12 ein als Tischspielgerät ausgebildetes Spielgerät mit zwei in annähernd vertikaler Lage angeordneten, gegenüberliegenden Symbol-Spieleinrichtungen 1, 2. Auch diesem, in analoger Weise wie das Spielgerät nach Fig. 10 ausgeführten Spielgerät ist auf seiner Oberseite eine Anzeige 36 zur Darstellung der Spielergebnisse nach Ablauf eines gemeinsamen Spiels an den Spieleinrichtungen 1, 2 zugeordnet.

Die Erfindung ist nicht auf die dargestellten und beschriebenen Ausführungsbeispiele beschränkt. Sie umfaßt auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

Patentansprüche

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit mindestens zwei Symbol-Spieleinrichtungen, von denen jede mehrere, mit Symbolen versehene Umlaufkörper zur Anzeige eines Spielergebnisses in einer vor den Umlaufkörpern in einer Frontscheibe angebrachten Fensteranordnung umfaßt, dadurch gekennzeichnet, daß der Umlaufkörper-Satz (4) jeder Spieleinrichtung (1, 2) entweder durch einen motorgetriebenen Drehantrieb derart verschwenkbar oder durch eine vor ihm angeordnete, verstellbare Jalousie (25) oder durch eine zum benachbarten Umlaufkörper-Satz (4) angeordnete, verfahrbare Sichttrennplatte (22) derart abdeckbar ist, daß er während des Spielablaufs nur von dem Spieler der zugehörigen Spieleinrichtung (1 bzw. 2) und bei Spielende von allen Spielern durch die Fensteranordnung (6) erkennbar ist.
2. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Umlaufkörper-Satz (4) jeder Spieleinrichtung (1, 2) um eine mittig zu dem Umlaufkörper-Satz (4) angeordnete, vertikale Achse (21) verschwenkbar ist.
3. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Umlaufkörper-Satz (4) jeder Spieleinrichtung (1, 2) um eine an der vorderen, außenseitigen Ecke des Umlaufkörper-Satzes (4) angeordnete, vertikale Achse (23) verschwenkbar ist.

4. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß zwei nebeneinanderliegende Umlaufkörper-Sätze (4) um eine gemeinsame vertikale Achse (24), die den hinteren, innenseitigen Ecken der Umlaufkörper-Sätze (4) zugeordnet ist, verschwenkbar sind.

5. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die zwischen den nebeneinanderliegenden Umlaufkörper-Sätzen (4) angeordnete, vertikale Sichttrennplatte (22) mittels eines Motors bis an die Innenseite der Frontscheibe (11) oder durch die Frontscheibe (11) hindurch ausfahrbar und wieder einfahrbar ist.

6. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß zwei nebeneinanderliegende Umlaufkörper-Sätze (4) unter einem stumpfen Winkel zueinander angeordnet sind, und daß zwischen den Umlaufkörper-Sätzen (4) und der Frontscheibe (11) ein tubusförmiger Rahmen (38) vorgesehen ist, der durch die verfahrbare Sichttrennplatte (22) unterteilbar ist.

7. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß das vordere Ende der Sichttrennplatte (22) jeweils mit einer aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie (26) mit darin jalousieförmig unter einem Winkel von 90° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen (27) bestehenden Jalousie (25) gelenkig verbunden ist, und daß das andere Ende jeder Jalousie (25) gleitbeweglich an einer unmittelbar vor dem zugehörigen Umlaufkörper (4) liegenden Halterung (39) befestigt ist.

8. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Frontscheibe (11) walmdachförmig oder gewölbt nach außen vorstehend ausgeführt ist.

9. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß die Jalousie (25) aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie (26) mit darin jalousieförmig unter einem Winkel von 45° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen (27) besteht, wobei die zwischen der Frontscheibe (11) und dem Umlaufkörper-Satz (4) angebrachte Kunststoffolie (26) in und aus dem Bereich der Fensteranordnung (6) bewegbar angeordnet ist.

10. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Kunststoffolie (26) mit den Mikrolamellen (27) in einen Rahmen eingespannt ist, der in seitlich zu dem Umlaufkörper-Satz (4) vorgesehene Führungsschienen gleitbeweglich gehalten ist, und daß der Rahmen über einen Motor auf- und abbewegbar ist.

11. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß die Kunststoffolie (26) mit den Mikrolamellen (27) längsseitig mit einem durchsichtigen Kunststoffband (28) verbunden ist, das endseitig an einer oberhalb des Umlaufkörper-Satzes (4) liegenden Welle und einer unterhalb des Umlaufkörper-Satzes (4) liegenden Welle befestigt ist, wobei die beiden Wellen durch einen Riemtrieb gekoppelt sind und die untere Welle durch einen Motor antreibbar ist.

12. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß zwei nebeneinanderliegenden Umlaufkörper-Sätzen (4) eine durchgehende obere (29) und eine durchgehende untere Welle (30) zugeordnet sind, die vor jedem Umlaufkörper-Satz (4) ein Kunststoffband (28) mit zugehöriger Mikrolamellen (27) aufweisender Kunststofffolie (26) tragen und daß die durch einen Riementrieb (31) gekoppelten Wellen (29, 30) durch einen mit der unteren Welle (30) verbundenen, zwischen den Umlaufkörper-Sätzen (4) angeordneten Motor (32) antreibbar sind.

13. Münzbetätigtes Spielgerät nach dem Oberbegriff des Anspruchs 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Symbol-Spieleinrichtung (1, 2) so gegeneinander versetzt angeordnet sind, daß jeder Spieler nur die von ihm betätigte Symbol-Spieleinrichtung sieht, und daß nach Beendigung der zeitgleich begonnenen Spiele die einzelnen Spielergebnisse für alle Spieler sichtbar in mindestens einer Anzeige (36 bzw. 37) darstellbar sind.

14. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeige (37) zur Darstellung der Spielergebnisse auf der Oberseite des Spielgerätes drehbar angeordnet ist.

15. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß zwei Symbol-Spieleinrichtungen (1, 2) gegenüberliegend angeordnet sind.

16. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 15, dadurch gekennzeichnet, daß vier Symbol-Spieleinrichtungen (1) in quadratischer Anordnung vorgesehen sind.

17. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 16, dadurch gekennzeichnet, daß es als Tischspielgerät mit vertikaler oder horizontaler Lage der Symbol-Spieleinrichtungen (1, 2) ausgebildet ist.

45

50

55

60

65

3801643

Nummer: 38 01 643
 Int. Cl.⁴: G 07 F 17/34
 Anmeldetag: 21. Januar 1988
 Offenlegungstag: 27. Juli 1989
 19 Fl. 1151:14

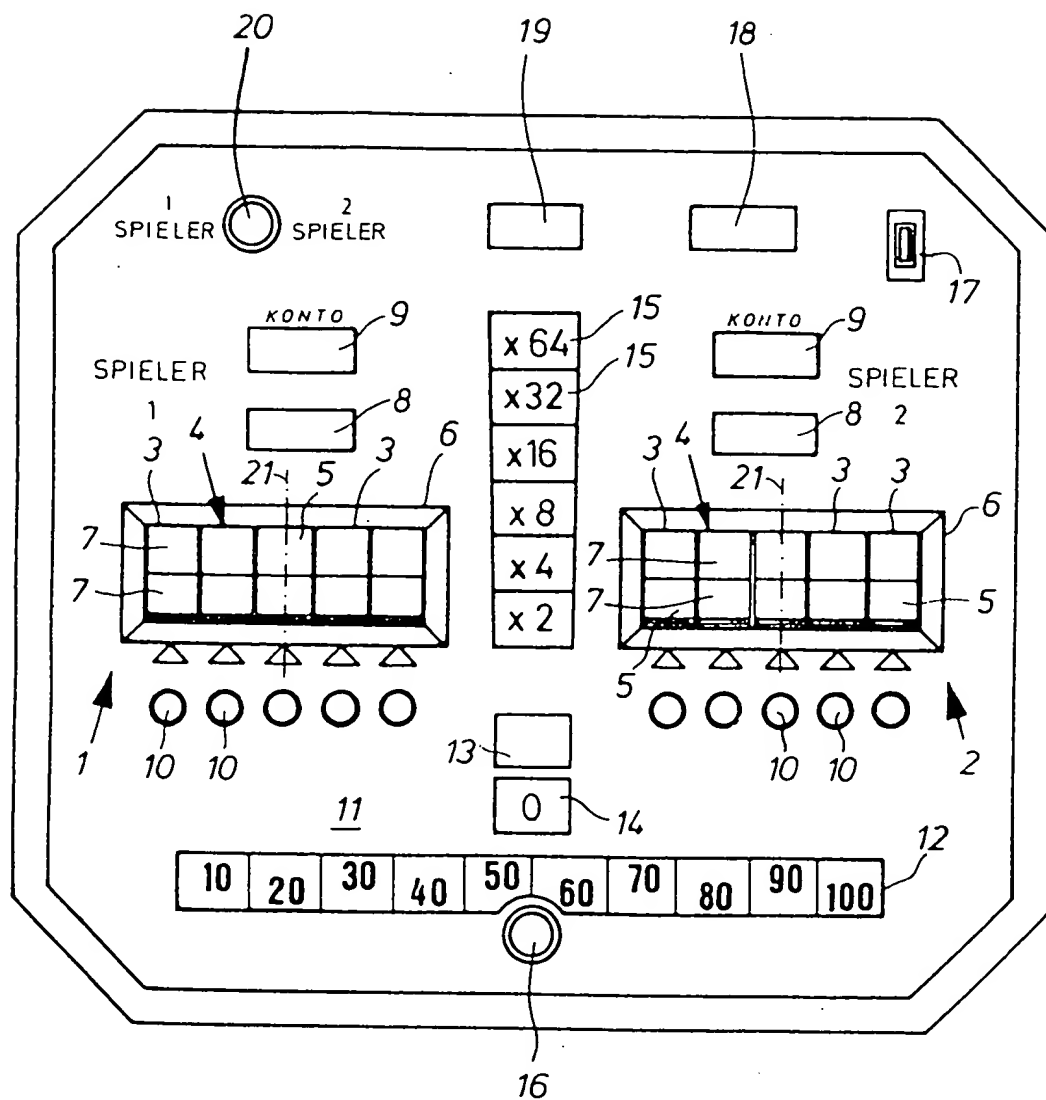


Fig. 1

3801643

20-11-2011

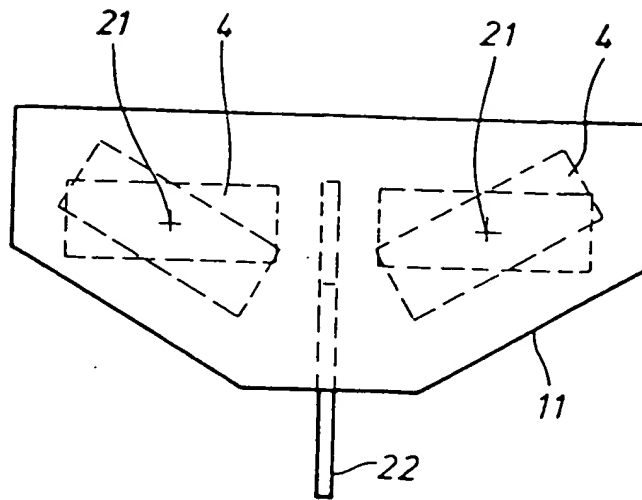


Fig. 2

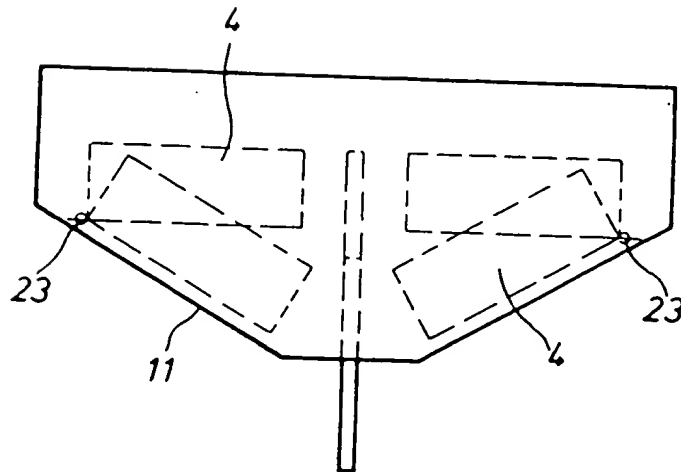


Fig. 3

3801643

21 50.21

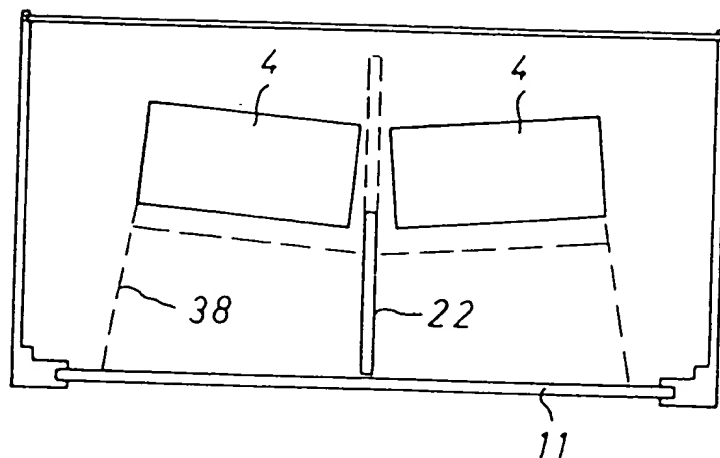


Fig. 3a

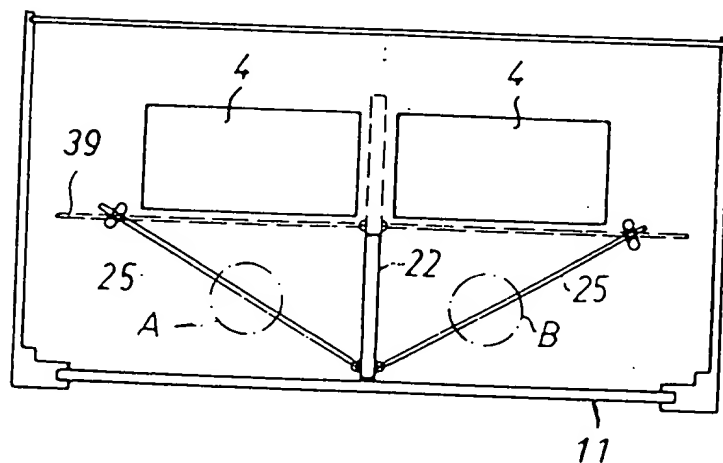


Fig. 3b

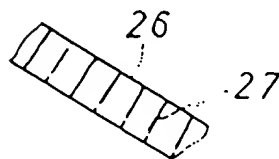


Fig. 3c

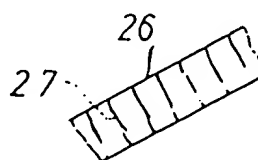


Fig. 3d

21 Fig. 21

3801643

22 Fig. 22

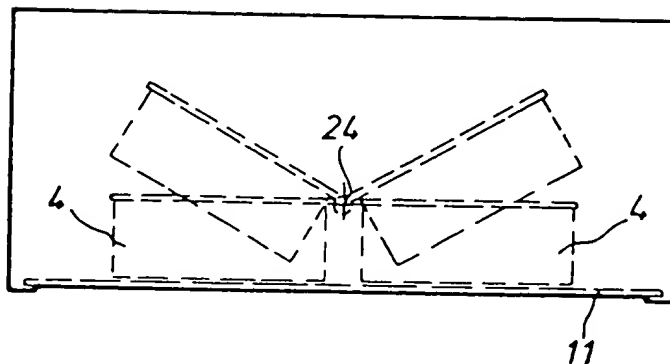
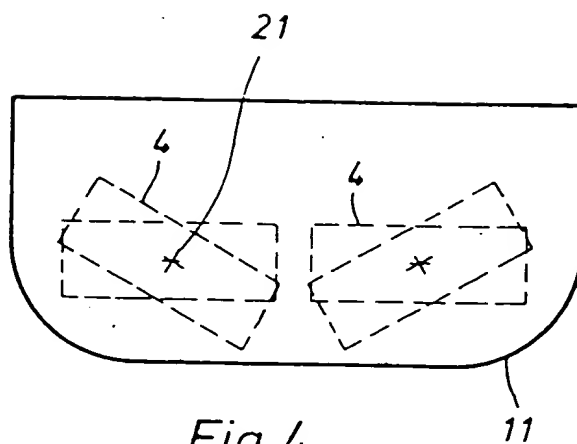


Fig. 6

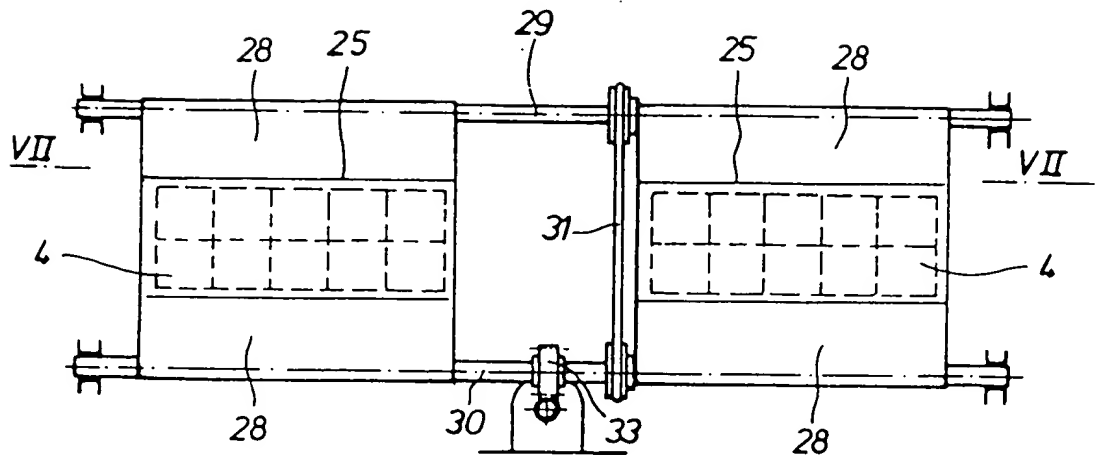


Fig. 7

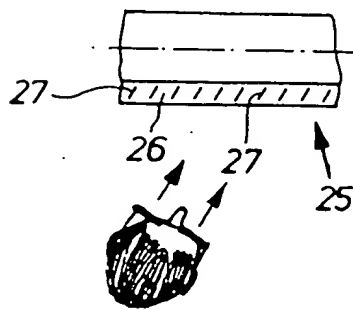
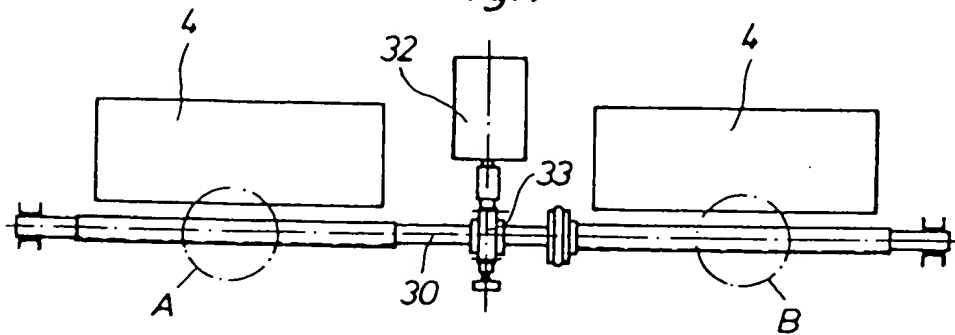


Fig. 8

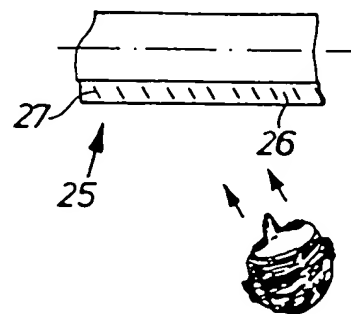
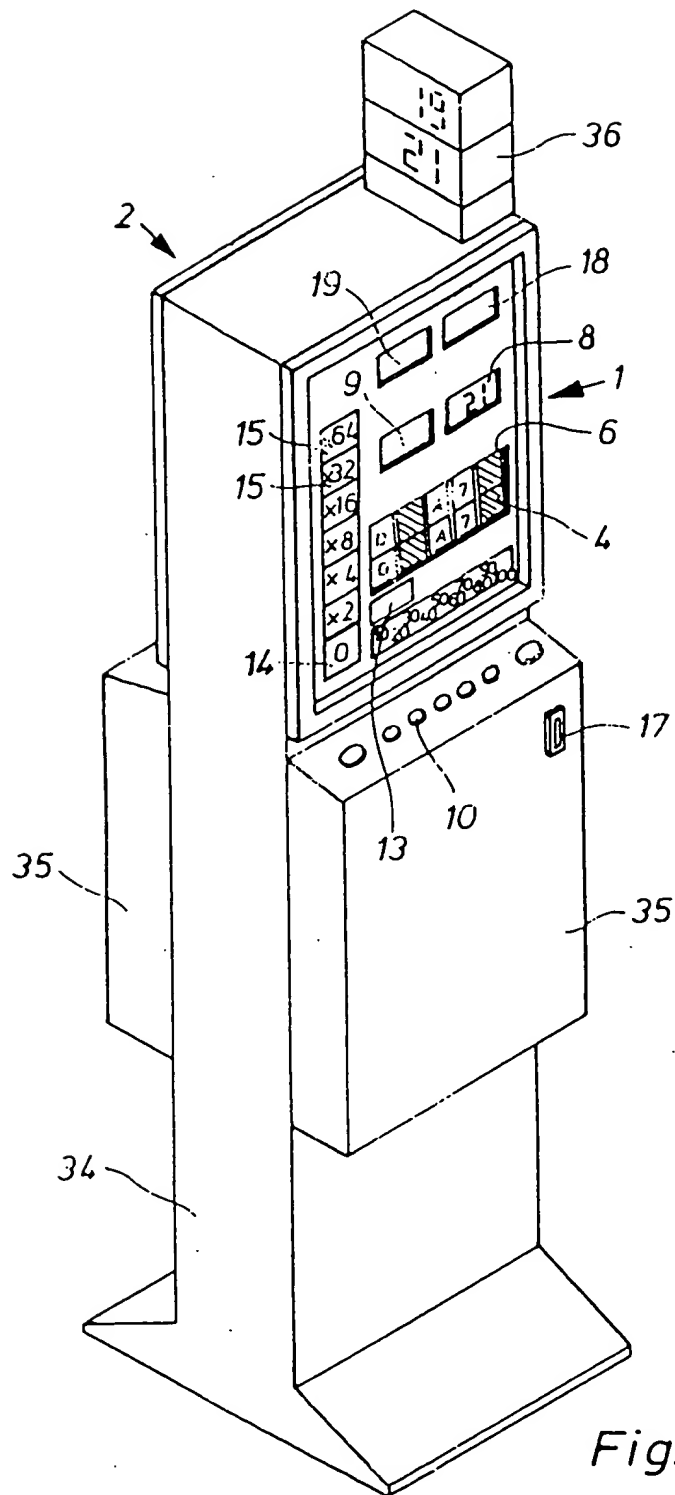


Fig. 9

3801643

24 24 1



3
23 23

VII

4

4

4

3801643

25 Fig. : L25:

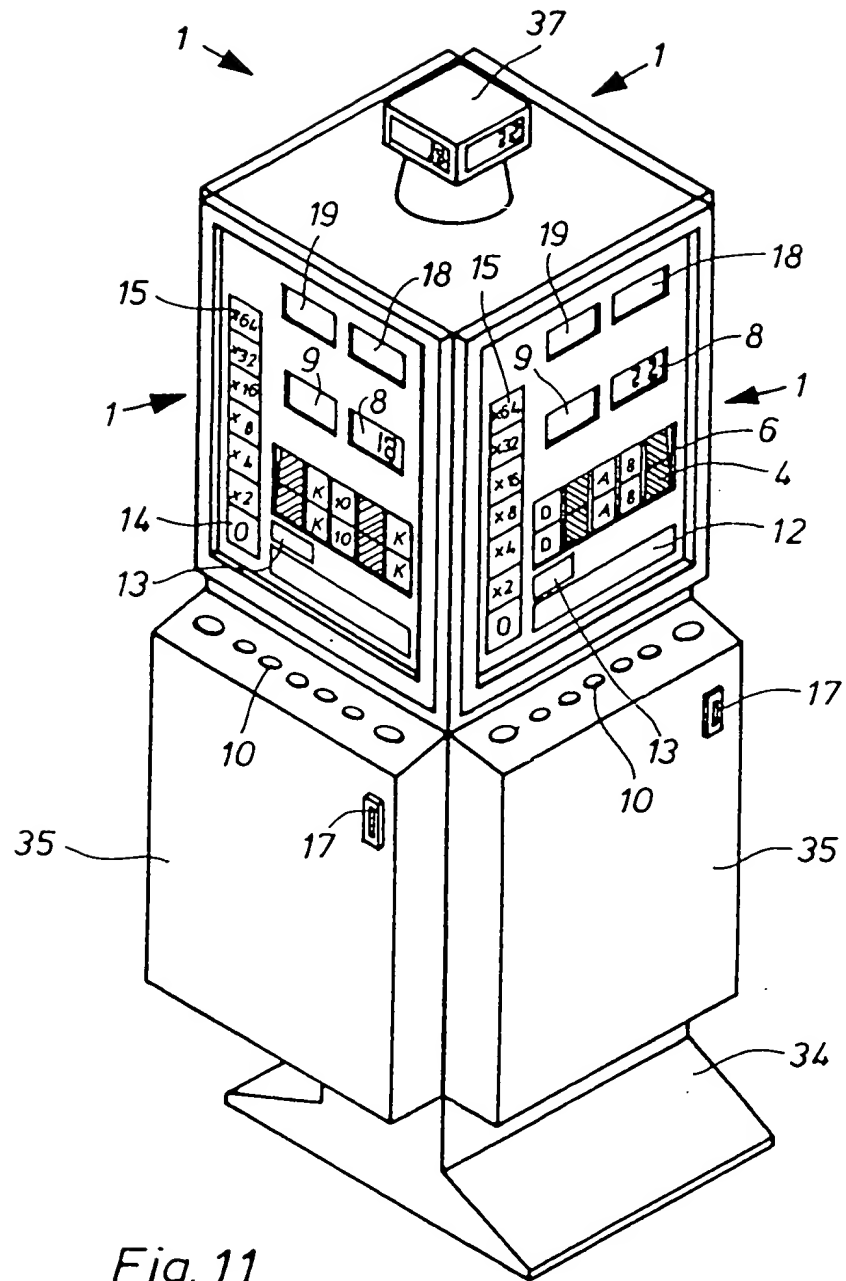


Fig. 11

643

3801643

26* Fig.: 126: 11

Fig.: 125:

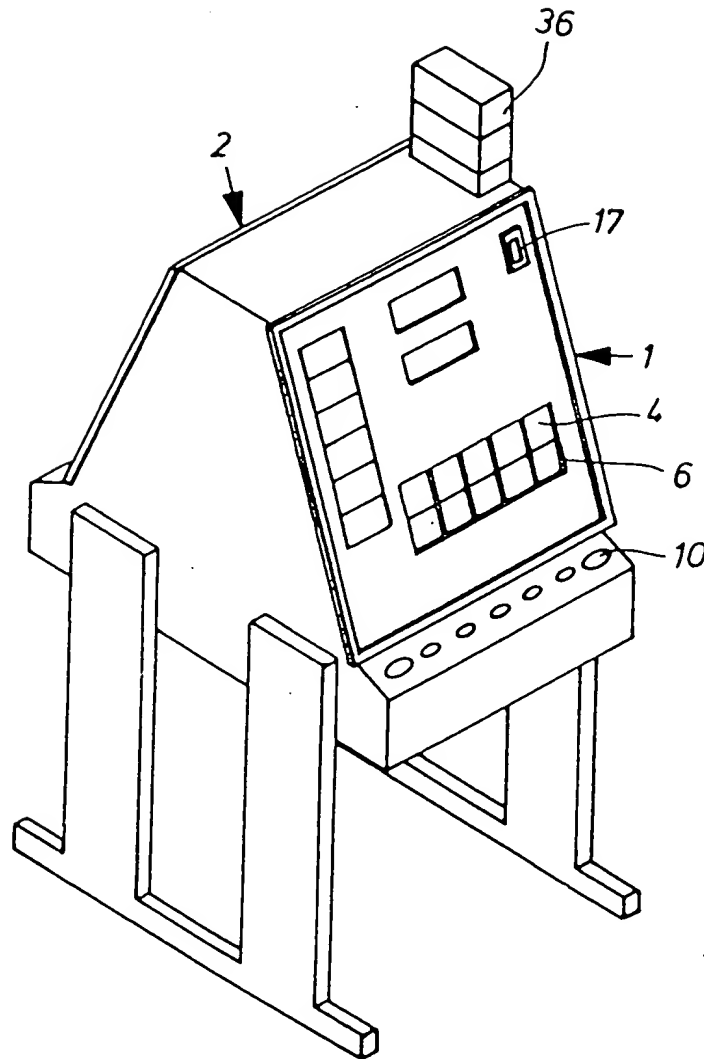


Fig. 12